

Jóvenes y juego digital. Hábitos de uso y percepciones de los jóvenes sobre la imagen de los videojuegos en los medios de comunicación

Informe Ejecutivo

Grupo [GAME](#)

@GameRecerca

Coordinación

Daniel Aranda

Redacción del informe

Daniel Aranda @darandaj

Equipo de investigación

Elisenda Estanyol

Mireia Montaña

Antonio José Planells

GAME

GRUPO DE INVESTIGACIÓN 
EN APRENDIZAJES, MEDIOS Y ENTRETENIMIENTO

Presentación

El objetivo del presente estudio es conocer los hábitos de consumo y las opiniones de los jóvenes españoles en relación al tratamiento que realizan los medios de comunicación de los videojuegos y a las percepciones sociales del juego.

Para la obtención de información, se ha diseñado un cuestionario estructurado y programado para su aplicación en sistema CATI (encuestas telefónicas asistidas por ordenador).

El universo del presente estudio lo componen los jóvenes de entre 16 y 35 años residentes en España.

La muestra realizada es de 1.000 entrevistas proporcionales, segmentadas por sexo, edad, comunidad autónoma y tamaño de municipio. El margen de error es del +3,10 para el total de la muestra para P=Q=50% y bajo el supuesto de máxima indeterminación.

Proyecto I+D financiado por Ministerio de Economía y Competitividad. Programa Estatal de Fomento de la investigación Científica y Técnica de Excelencia, Subprograma Estatal de Generación de Conocimiento, convocatoria 2014. Referencia: CSO2014-57305-P

Principales datos

Resumen

- El 91% de la población española entre 16 y 35 años ha jugado a videojuegos
- Las mujeres han jugado en primer lugar al Candy Crush (29%) seguido de los Sims (8%) y de la saga Mario Bros (5%). Los hombres juegan en primer lugar al Fifa 17 (21%) seguido de la saga Call of Duty (13%) y GTA V (8%).
- El dispositivo más utilizado para jugar es el teléfono o la tablet seguido de la consola y finalmente el ordenador.
- Las mujeres han gastado una media de 48€ mientras que entre los hombres, aumenta hasta los 65€.
- “Los videojuegos provocan adicción”, es la afirmación con la que más de acuerdo están los encuestados. En segundo lugar encontramos “los videojuegos provocan aislamiento en los jugadores”. Contrariamente, con la

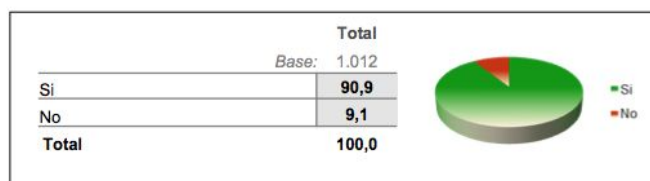
que menos de acuerdo se muestran es con que “son una pérdida de tiempo” y “son violentos”.

- Los videojuegos estimulan la memoria y la atención”, es la afirmación con la que más de acuerdo están los encuestados seguido de “los videojuegos ayudan a desarrollar una buena resolución de problemas y habilidades de pensamiento estratégico”. La afirmación con la que menos de acuerdo se muestran es con que “las cosas que se aprenden se pueden aplicar a la vida cotidiana o profesional”.
- Las mujeres, también las jóvenes, siguen jugando menos y son más negativas en las opiniones sobre los riesgos asociados a videojuegos.
- El 51% de los consultados está de acuerdo con que los medios de comunicación destacan el riesgo de aislamiento social cuando hablan de videojuegos frente a un 30% que opina lo contrario.
- El 64% de los jóvenes afirma que los medios de comunicación destacan que los videojuegos provocan adicción frente a un 29,3% que opina lo contrario.
- El 62% perciben que los medios no destacan que los videojuegos ayudan a la socialización.

% de jugadores y jugadoras de 16 a 35 años

P.1 ¿Has jugado a videojuegos de consola, de ordenador o de móvil/tableta?

Base: 1.012 casos (Total Consultas)



El 91% de los entrevistados ha jugado a videojuegos.

	SEXO		EDAD			USA DISPOSITIVOS	
	Hombre	Mujer	16-24	25-29	30-35	NO	SI
BASE: Contestan	513	499	368	253	391	231	781
SI	95,1	86,6	93,2	90,9	88,7	68,4	97,6
NO	4,9	13,4	6,8	9,1	11,3	31,6	2,4

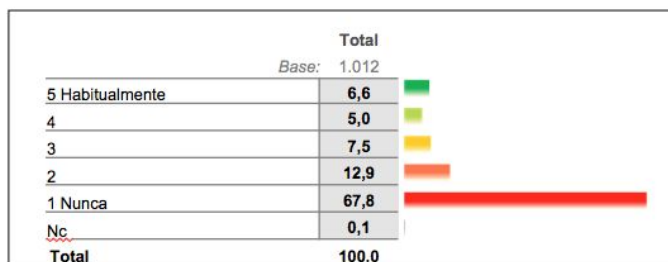
Juegos más jugados

	TOTAL	Hombre	Mujer
CALL OF DUTY	9,1	13,5+	2,6-
CANDY CRUSH	16,1	7,5-	28,6+
CLASH ROYALE	5,4	6,5	3,7
CLASH OF CLANS	6,0	7,0	4,4
FIFA 17	12,6	20,6+	1,1-
GTA V	5,7	8,5+	1,5-

Las mujeres han jugado en primer lugar al Candy Crush (29%) seguido de los Sims (8%) y de la saga Mario Bros (5%). Los hombres juegan en primer lugar al Fifa 17 (21%) seguido de la saga Call of Duty (13%) y GTA V (8%).

Dispositivo de juego

Ordenador

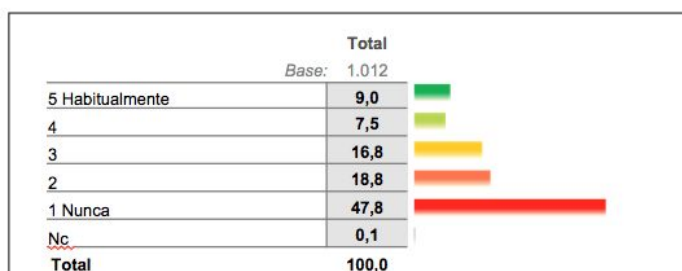


	Total 1.012
Valoración Media	1,70

El 12% de los consultados juega de forma regular a videojuegos con su ordenador por un 81% que no lo hace nunca o casi nunca.

La media resultante es de 1,70 sobre 4 y un saldo negativo de -69 puntos.

Consola

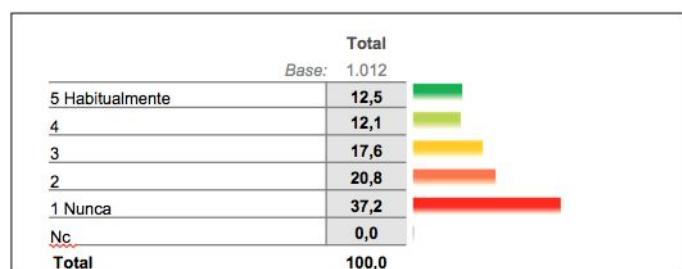


	Total 1.012
Valoración Media	2,11

El 16% de los consultados juega de forma habitual a videojuegos con una consola, mientras que el 67% lo hace casi nunca o nunca.

La media resultante es de 2,11 sobre 4 y un saldo negativo de -50 puntos.

Móvil / tableta



	Total 1.012
Valoración Media	2,42

Uno de cada cuatro consultados juega de forma regular a videojuegos con su móvil o tableta por un 58% que lo hace nunca o casi nunca.

La media resultante es de 2,42 sobre 4, siendo la más alta entre los 3 dispositivos sondeados. El saldo registrado a pesar de ser negativo, (-7 puntos) es el mejor de los 3 dispositivos analizados.

Media de Gasto

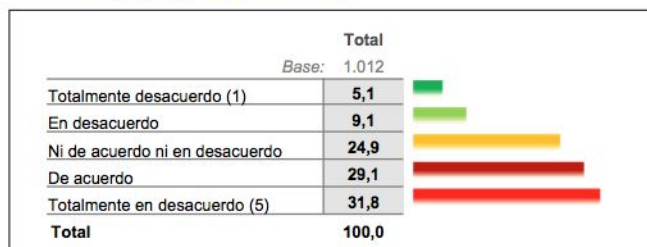
La media de dinero gastado obtenida entre los entrevistados que afirman haber gastado dinero en videojuegos es de 64,54€.

- Las mujeres han gastado una media de 48€ mientras que entre los hombres, aumenta hasta los 65€.
- Cuando más joven es el encuestado, más dinero manifiesta haber gastado.

Percepciones sociales del juego

Adicción

Los videojuegos provocan adicción



Total de acuerdo	60,9
Total en desacuerdo	14,2

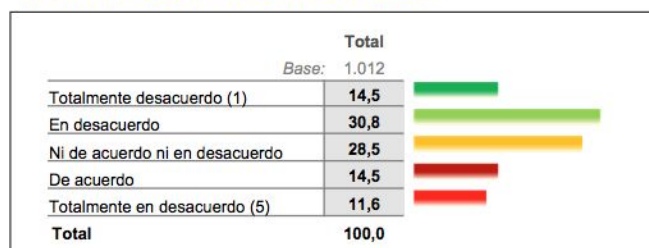
	Total 1.012
Media	3,73

El 61% de los encuestados está de acuerdo en que los videojuegos provocan adicción por un 14% que opina lo contrario.

La media resultante se sitúa en 3,73 sobre 4.

Pérdida de tiempo

Los videojuegos son una pérdida de tiempo



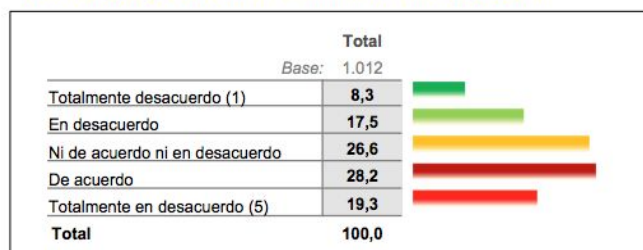
Total de acuerdo	26,1
Total en desacuerdo	45,4

	Total 1.012
Media	2,78

El 45% de los encuestados no está de acuerdo con que los videojuegos son una pérdida de tiempo por un 26% que opina lo contrario. La media resultante se sitúa en 2,78 sobre 4.

Aislamiento

Los videojuegos provocan aislamiento en los jugadores



Total de acuerdo	47,4
Total en desacuerdo	25,8

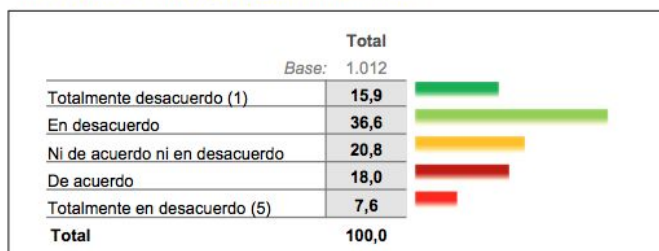
	Total 1.012
Media	3,33

El 47% de los consultados opina que los videojuegos provocan aislamiento en los jugadores por un 26% que opina lo contrario.

La media resultante es de 3,33 sobre 4.

Violencia

La mayoría de videojuegos son violentos



Total de acuerdo	25,6
Total en desacuerdo	52,5

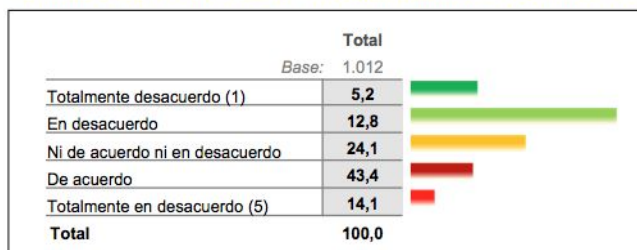
	Total
	1.012
Media	2,64

El 52% de los consultados no está de acuerdo en que la mayoría de videojuegos son violentos por un 26% que opina lo contrario.

La media resultante es de 2,64 sobre 4.

Estrechan lazos sociales

Gracias a los videojuegos se estrechan amistades y se hacen nuevos amigos



Total de acuerdo	57,5
Total en desacuerdo	18,1

	Total
	1.012
Media	3,48

El 57% de los consultados está de acuerdo en que gracias a los videojuegos se estrechan amistades y se hacen nuevos amigos por un 18% que opina lo contrario.

La media resultante es de 3,48 sobre 4.

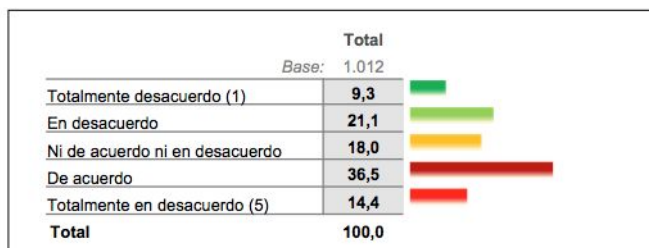
Los medios de comunicación cuando hablan de videojuegos destacan:

El riesgo de aislamiento social

P.14 En tu opinión, los medios de comunicación cuando hablan de los videojuegos destacan... 5=totalmente de acuerdo; 1=totalmente en desacuerdo

Base: 1.012 casos (Total Consultas)

El riesgo de aislamiento social



Total de acuerdo	50,9
Total en desacuerdo	30,4

	Total
	1.012
Media	3,26

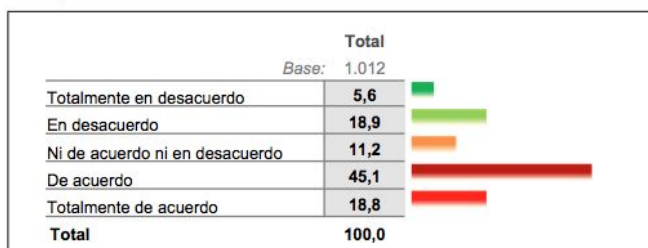
El 51% de los consultados está de acuerdo con que los medios de comunicación destacan el riesgo de aislamiento social cuando hablan de videojuegos, por un 30% que opina lo contrario. La media resultante es de 3,26 sobre 4.

Que provocan adicción

P.14 En tu opinión, los medios de comunicación cuando hablan de los videojuegos destacan... 5=totalmente de acuerdo; 1=totalmente en desacuerdo

Base: 1.012 casos (Total Consultas)

Que provocan adicción



Total de acuerdo	63,8
Total en desacuerdo	24,5
Total 1.012	
Media	3,53

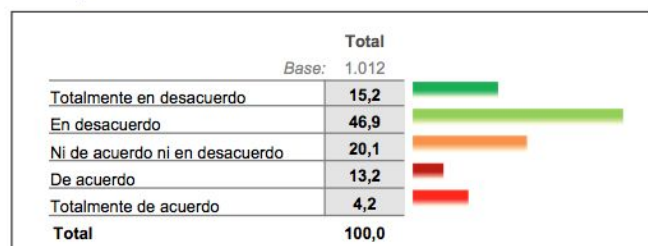
El 64% de los consultados está de acuerdo con que los medios de comunicación destacan que los videojuegos provocan adicción por un 29,3% que opina lo contrario.

Que ayudan a la socialización

P.14 En tu opinión, los medios de comunicación cuando hablan de los videojuegos destacan... 5=totalmente de acuerdo; 1=totalmente en desacuerdo

Base: 1.012 casos (Total Consultas)

Que ayudan a la socialización



Total de acuerdo	17,5
Total en desacuerdo	62,2
Total 1.012	
Media	2,44

El 62% de los consultados no está de acuerdo con que los medios de comunicación cuando hablan de videojuegos destaquen que ayudan a la socialización por un 17% que opina lo contrario.

Cultura Lúdica, competencia digital y aprendizajes.

Proyecto I+D financiado por Ministerio de Economía y Competitividad. Programa Estatal de Fomento de la investigación Científica y Técnica de Excelencia, Subprograma Estatal de Generación de Conocimiento, convocatoria 2014. Referencia: CSO2014-57305-P